

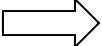

自然発見オリエンテーリング（館内オリエンテーリング）

Level-3

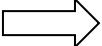

小学校高学年～中学生

パズル感覚のゲームを楽しみながら、自然界の動物や植物の名前、特徴を学びます。

1. 各グループには、アクリルブロック1個と40問の問題が記された問題用紙と解答用紙が配られます。問題は、40問のうち2問だけ解答すればよいのですが、スタートの時点で、どの問題に答えなければいけないのかということはありません。
2. まずはサインボードを見つけるたびにアクリルブロックを当ててみて、ピタッと当てはまる穴を2つさがしあてます。そこに表示してある番号が自分たちの解答する番号です。
3. 問題は（ ）で表される空欄部分を答えます。（1問だけ〇×問題があります。）

1つめの穴  

23番の問題：鳥の味覚はあまり発達していませんが、（ ）は人間以上です。

2つめの穴  

37番の問題：昆虫の体は頭と胸、腹の3部分に分かれており、頭には一対の（ ）があります。

4. このように、問題の内容は比較的難しいものになっています。その場で答えられる生徒はあまりいないはずですが、そこでヒントを探します。ヒントは、館内に描かれたイラストと、そこに書かれた解説文の中にあります。よく探してみましょう。
5. A君：「アリのイラストはどこにあった？」
B君：「確かロビーのそばで見たような気がする！」
C君：「花は？」
D君：「花はまだ見てない。あっちの方かも…」
子どもたちは、こんな風に相談したり、確認したりしながら、再び館内を歩き出し、ヒントとなるイラストと解説文の中から解答を導き出します。
このゲームの大切なポイントは、最初、ブロックパズルゲームばかりに夢中になっていると、ヒントとなるイラストの場所を見落としてしまうという点です。作業をスムーズに進めるために様々なアプローチをすることが勝負を左右するのです。